

Master System[®]

W i n t e r OLYMPICS



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

U.S. GOLD

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

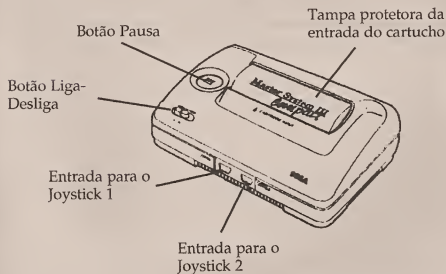
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho WINTER OLYMPICS no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. WINTER OLYMPICS é para 1 a 4 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Os Jogos de Inverno em Lillehammer

Lillehammer, uma pequena cidade localizada a 160 quilômetros ao norte de Oslo, na Noruega, convidou o mundo todo para os XVII Jogos Olímpicos de Inverno, realizados de 12 a 27 de Fevereiro de 1994. Farão 70 anos desde que as primeiras medalhas olímpicas para jogos de inverno foram entregues, em Chamonix, e 42 anos desde que os jogos foram realizados pela última vez na Noruega.

As Olimpíadas de Inverno

Dezesseis nações líderes no mundo esportivo reuniram-se no Master System para competir nos XVII Jogos Olímpicos de Inverno. Você e até mais três amigos poderão competir entre si e com alguns dos melhores atletas do mundo, controlados pelo computador, para receber como prêmio uma medalha de ouro olímpica. Você competirá nos 10 eventos fascinantes que formam o programa olímpico ou poderá montar seu próprio conjunto de eventos, numa mini-competição, ou ainda praticar um evento qualquer. Os dez eventos são:



Downhill



Slalom Gigante



Bobsleigh



Biatlo



Salto de Esqui



Super G



Slalom



Luge

Patinação de
Velocidade

Estilo Livre

Todos os eventos têm por base lugares verdadeiros e refletem a paisagem encontrada em Lillehammer e seus arredores. Em alguns eventos, dois competidores poderão travar uma batalha na tela, ao mesmo tempo.

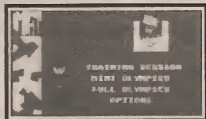
Seleção de Idioma



Seguindo a sequência de abertura, será apresentada uma Tela de Seleção do Idioma. A partir dela, você poderá escolher um entre os oito idiomas existentes. Use o Botão D para mover-se pelas bandeiras das línguas disponíveis. Quando a bandeira que você deseja selecionar estiver em destaque, pressione o Botão 1.

Seleção Principal

Depois de ter selecionado o idioma, ao pressionar o Botão 1 você será conduzido à Tela de Seleção Principal. Nela será apresentada uma variedade de opções. Pressionando o Botão D você irá mover o destaque entre as opções disponíveis. Pressione o Botão 1 para selecionar a função desejada. As opções disponíveis são:



Sessão de Treinamento

Este recurso permite que você faça treinos do evento que escolher. Utilize o Botão D para deslocar o destaque entre as ilustrações dos eventos e pressione o Botão 1 para iniciar o treino naquela modalidade (Se você não tiver certeza sobre o significado de cada ilustração, consulte a página 3).

Míni Olimpíada

A Míni Olimpíada permite que você selecione eventos para competir durante os jogos. Selecionando este recurso, você não assistirá às cerimônias de abertura ou de encerramento. A seleção não é a mesma feita para a Sessão de Treinamento e você poderá escolher uma variedade de modalidades para jogar apenas deixando iluminados os eventos que escolher. Depois mova o cursor para o mapa da América e pressione o Botão 1.

Olimpíada Integral

A Olimpíada Integral permite que você jogue em todos os 10 eventos, assistindo ainda às cerimônias de abertura e de encerramento.

Opções

A Tela de Seleção de Opções permite a alteração de certos aspectos dos jogos:

Jogadores: Usando a esquerda e a direita do Botão D, selecione o número de jogadores, de 1 a 4.

Dificuldade - Existem três níveis diferentes de competição para os atletas controlados por computador

Clube - um nível fácil, para iniciantes ou crianças pequenas;

Nacional - os jogadores são melhores que no Clube;

Olímpico - os jogadores são de nível internacional e portanto muito melhores).

Música - Esta opção permite a execução de qualquer uma das músicas apresentadas. Use o Botão D para mover o destaque entre as opções disponíveis. Pressione o Botão 1 para ouvi-las.

Som FX - Esta opção permite a execução de qualquer efeito sonoro existente no jogo. Use o Botão D para mover o destaque entre as opções disponíveis. Pressione o Botão 1 para ouvi-las.

Seleção de Jogadores

Até quatro pessoas podem competir nos jogos ao mesmo tempo. A Tela de Seleção de Jogadores irá permitir que você selecione o número de jogadores, respectivos nomes, o país que desejam representar e se são competidores masculinos ou femininos.

Utilizando o Botão D mova o ponteiro pela tela entre as opções disponíveis e pressione o Botão 2 para confirmá-las. As opções disponíveis são as seguintes:

Escolha do sexo - Alterne entre competidor masculino e feminino.

Nome do Jogador - Um nome pré-definido já foi introduzido para você. Para mudá-lo, utilize o Botão 2. Quando a opção for selecionada, será exibido um banco de letras. Use o Botão D para escolher as letras, pressione o Botão 2 para colocar ou retirar letras e em seguida pressione o Botão 1 para confirmar a escolha que você fez.

País - Você pode escolher entre os países disponíveis; se aquele país já tiver sido selecionado por um outro concorrente você não poderá escolhê-lo.

Após ter feito todas as seleções, pressione o Botão 1 para iniciar as competições.

Downhill

Um dos mais difíceis circuitos de ladeira do mundo fica a 50 km ao norte de Lillehammer, em Kvitfjell que faz parte do Centro Alpino Olímpico de Lillehammer. Medindo 3.150 metros de comprimento, tem um declive vertical de 820 metros e possui ainda uma queda de mais ou menos 75 metros. Esta disciplinas nem sempre foi parte integrante do programa olímpico, sendo introduzida somente nos Jogos de 1936.

O percurso é projetado basicamente para se obter velocidade e as barreiras estão posicionadas com o intuito de não intervir no caminho mais rápido; entretanto, elas testam a habilidade técnica do competidor para controlar a velocidade onde for necessário. O vencedor é declarado após uma rodada, sendo o concorrente que completa o percurso no tempo mais rápido. Antes de começar um evento, selecione qual dos três métodos você usará para controlar o esquiador.



PARA CIMA/PARA BAIXO/ESQUERDA/DIREITA

O jogador deve manter a direção em que estiver se movendo.



Apontando para cima no SENTIDO HORÁRIO/ANTI-HORÁRIO:

Pressionando-se para a esquerda, fará com que o esquiador esquie para a direita.



Apontando para baixo no SENTIDO ANTI-HORÁRIO/HORÁRIO:

Pressionando-se para a esquerda, fará com que o esquiador esquie para a esquerda.

Você deve esquiara desde a cabana do ponto de partida até a linha de chegada, não deixando de atravessar nenhuma das barreiras posicionadas percurso abaixo. Se você perder qualquer uma das barreiras será desclassificado. Você poderá completar o trajeto assim mesmo, mas não receberá nenhum ponto. Não bata em objetos próximos ao trajeto pois isto provocará um acidente fatal, impedindo que você termine sua rodada. Há também saltos e curvas apertadas a serem superadas.

Quando estiver na cabana do ponto de partida, pressione o Botão 1 para iniciar sua rodada. Adote a posição "curvada" mantendo o Botão 1 pressionado. Pressione o Botão 2 repetidamente para adquirir velocidade extra. Cuidado, se você for rápido demais, talvez não consiga controlar o esquiador quando estiver atravessando certos trechos do trajeto.

Estes controles são utilizados em todos os eventos que tenham por base o esqui na neve.

Super G

O Super G é realizado também em Kvitfjell, aproximando-se mais das trilhas curtas do que daquelas utilizadas nas competições de ladeira. O trajeto possui uma sequência natural de curvas longas e médias e as barreiras são posicionadas de modo a dificultar a tarefa dos esquiadores e criar linhas mais impetuosas na parte lateral da montanha. Trata-se do mais longo evento do tipo Slalom, sendo que o vencedor é conhecido após 1 rodada.

Slalom Gigante

O Centro Alpino Olímpico de Hafjell, a apenas 15 km ao norte de Lillehammer, é o local que abriga a modalidade do Slalom Gigante. O percurso foi projetado com curvas longas, médias e apertadas numa sequência natural e com as barreiras posicionadas de forma que os competidores possam explorar as variações naturais do terreno. O vencedor é conhecido após duas rodadas e os pontos do jogador são calculados com base no tempo geral.

Slalom

O trajeto do Slalom em Hafjell é o mais curto de todos os eventos de esqui alpinístico. As barreiras são posicionadas de modo a propiciar diversas mudanças de direção que dificultam a manutenção da velocidade. O vencedor será o competidor que obtiver o tempo total mais rápido após duas rodadas em percursos diferentes.

Estilo Livre

O Moguls se realiza na Arena de Estilo Livre de Kanthaugen, a uma pequena distância do centro de Lillehammer. Este é um dos mais modernos e avançados estádios de estilo livre do mundo. Foi incluído pela primeira vez no programa olímpico nos Jogos de Albertville, em 1992.

O esquiador executa um declive de curvas em alta velocidade descendo uma ladeira com queda de 250 metros, coberta uniformemente com moguls (saliências de neve dura). O esquiador segue a linha de queda e executa 2 tentativas durante a rodada. O tempo, a técnica e o desempenho no salto são críticos para os resultados finais com 50% dos pontos atribuídos à técnica, 25% aos dois saltos obrigatórios e o restante para o tempo.

Depois de iniciar a descida pressionando o Botão 1, você deve aumentar a velocidade de locomoção pelo campo de mogul pressionando o Botão D na direção oposta que o esquiador está se dirigindo. Por exemplo, se o esquiador está se movendo para a esquerda e prestes a virar à direita, você deve pressionar à direita no momento certo. Você perderá pontos de velocidade se estiver utilizando um ritmo incorreto.

Além disso, o esquiador poderá executar acrobacias a qualquer momento. Pressionando uma única direção ou uma combinação delas no Botão D com o Botão 1, você executa o movimento escolhido (acrobacia simples ou dupla). As acrobacias devem ser ativadas quando o esquiador estiver no meio do mogul.

Saltos de Esqui

Os saltos de esqui têm uma longa tradição como esporte de inverno e foram um evento marcante dos Jogos de Inverno de Chamonix, em 1924. O salto mais longo naquela ocasião foi de 49 metros. A arena de saltos de esqui de Lysgardsbakkene, que fica a menos de um quilômetro do centro de Lillehammer, abrigará os eventos de saltos de esqui.

Os saltos de esqui exigem força, graça e coragem. Os competidores dão dois saltos a partir de uma colina construída e os pontos são concedidos em função do estilo e da técnica, bem como pela distância alcançada.

O salto ideal é aquele executado com impulso, audácia e precisão, que proporcione ao mesmo tempo uma impressão de calma e firmeza.

Pressione o Botão 1 para impulsionar o esquiador e dar início ao salto. O vento afeta tanto a descida quanto o voo. Para ganhar velocidade durante a descida, mantenha o ponteiro no centro dos esquis sobrepostos localizados na parte inferior da tela, utilizando o Botão D para cima e para baixo. Ao final da rampa, pressione o Botão 1 para saltar. Se pressionar cedo demais você perderá tempo valioso no ar e, da mesma forma, se pressionar tarde demais perderá distância.

Enquanto estiver no ar, use o Botão D para a esquerda e para a direita para manter o equilíbrio do esquiador. Quando você notar que a mão do esquiador está se mexendo, ele estará prestes a inclinar-se na direção oposta, e você deverá compensar pressionando naquela direção. Por exemplo, se a mão esquerda estiver se mexendo, você deve compensar pressionando para a esquerda o Botão D.

Ao se aproximar do chão, pressione o Botão 2 para adotar a posição de pouso. Se pressionar cedo demais você perderá uma distância preciosa, enquanto que, se pressionar tarde demais, você irá quase que definitivamente se arrebentar! Os pontos são concedidos em função tanto do estilo quanto da distância.

Bobsleigh

As competições de corrida de trenó fazem parte do programa olímpico desde que os Jogos de Inverno foram realizados pela primeira vez, em 1924, com exceção dos Jogos de 1960, em Squaw Valley. Estendendo-se por 1.365 metros de comprimento, o trajeto em Hunderfossen, a 15 km ao norte de Lillehammer, é a trilha mais moderna da Europa do Norte. Feito de concreto em padrões elevados, os competidores estão sujeitos a forças de até 4 G - 4 vezes a força da gravidade.

A corrida de trenó é iniciada com o impulso dado por sua tripulação. O empurrão inicial e a força da gravidade são os únicos meios permitidos para impulsionar o trenó trajeto abaixo. O tempo total depois de quatro rodadas determinará quem é o vencedor.

Para imprimir velocidade durante a largada, pressione os Botões 1 e 2 alternadamente. Quando você estiver em movimento, use a esquerda e a direita do Botão D para manter a melhor linha (se você não estiver na melhor linha, você verá o gelo deslocado subindo na parte traseira de seu trenó). Tanto o tempo quanto a velocidade serão exibidos no lado esquerdo inferior da tela, de maneira que você possa acompanhar a sua evolução.

Luge

O Luge, que é um suave tobogã, é relativamente novo nos Jogos de Inverno tendo sido incluído no programa pela primeira vez nos Jogos de Innsbruck em 1964. Também será realizado na trilha de Hunderfossen, mas a partir de uma posição de largada diferente. O melhor tempo total após duas rodadas levará à vitória.

Os controles são os mesmos utilizados na corrida de trenó.

Biatlo

O Biatlo é uma combinação esportiva do esqui em bosques e tiro ao alvo que foi incluída pela primeira vez nos Jogos de Inverno de 1960. O Estádio de Esqui de Birkebeineren localizado no Parque Olímpico de Lillehammer, hospedará Biatlo.

Durante os trechos em bosques, use os Botões 1 e 2 alternadamente para se mover pelo trajeto. Nas seções de tiro, use o Botão D para mirar o rifle e em seguida pressione o Botão 1 para atirar. Você dispõe de cinco tiros que devem acertar o centro negro do alvo podendo ser disparados em qualquer ordem. Para cada alvo que você errar, haverá uma penalidade de um minuto incorporada a seu tempo geral.

Patinação de Velocidade

A patinação de velocidade em trilha curta foi introduzida no programa olímpico nos Jogos de Albertville em 1992. Esta modalidade difere em diversas formas da patinação em velocidade convencional, particularmente em relação ao tamanho da trilha. Os eventos são realizados no Anfiteatro Olímpico de Hamar.

Depois que a pistola de largada tiver sido disparada, você partirá. Se partir cedo demais, você receberá um aviso de partida em falso contra você. Se você ou qualquer outro concorrente derem duas partidas em falso vocês serão desclassificados do evento. Utilize os Botões 1 e 2 alternadamente para aumentar sua velocidade. Evite os outros patinadores movendo-se para dentro e para fora da trilha, usando a esquerda e a direita do Botão D.

Tabela de Medalhas

Ao final de um evento serão exibidos os resultados. Se algum dos concorrentes humanos for um dos três melhores de um evento, será concedido ao mesmo uma medalha de bronze (3º lugar), de prata (2º lugar) ou de ouro (1º lugar).

A Tabela de Medalhas será então exibida tendo como base o número de medalhas ganhas.

Cerimônia de Encerramento

Se você estiver jogando no modo Olimpíada Integral, quando a última modalidade tiver sido concluída, você poderá assistir à Cerimônia de Encerramento e às celebrações que finalizam os Jogos. Você poderá sair desta sequência e retornar à Tela de Seleção Principal pressionando o Botão 1.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e conserto por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY**.

TEC TOY

NºCO 0212746269

PRODUÇÃO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

TECTOY

© Looc 1991 © U.S. GOLD Ltd.
Todos os direitos reservados
Distribuídos sob licença de U.S. GOLD Ltd.



PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

